

**PENGARUH MULTIMEDIA, GAYA BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MIKRO EKONOMI MAHASISWA PENDIDIKAN
EKONOMI FKIP UNLAM 2012/2013**

Baseran Nor, Baedhowi, Djoko Santoso
Magister Pendidikan Ekonomi FKIP UNS

pendidikanekonomi21@gmail.com

Abstract

Learning technologies is necessary in the learning process, because it can spread the information widely, evenly, fast, uniform and integrated so that the message can be delivered in accordance with the content in question. Technology can be a medium for faculty in order to realize the learning process that is effective, efficient, and productive in accordance with the needs and demands of students. This study aimed to determine differences in learning achievement Micro Economics course student of Economics Faculty of Teacher Education UNLAM seen from the use of multimedia, learning styles and learning motivation of students.

The research method used was a 2x3x2 factorial quasi-experimental. This research makes the entire population as the entire population of students taking courses in Micro Economics odd semester 2012/2013 as respondents, amounting to 72 students. Data collection using tests, questionnaires and documentation. Data were analyzed using three-way ANOVA analysis.

Conclusions derived from this research are: 1) there are differences in learning achievement of students who use the Micro Economic multimedia with conventional media, 2) there are differences in student achievement visual, auditory and kinesthetic, 3) there are differences in student achievement Micro Economics Economics Education courses FKIP UNLAM that have high and low motivation, 4) there is an interaction effect between the use of multimedia to the type of student learning styles, 5) there is no interaction effect between the use of multimedia on the level of student motivation, 6) there is an interaction effect between type of learning style with the level of student motivation, and 7) there is no effect of the interaction effect of the use of multimedia, learning style type, and level of student motivation to learn.

Keywords: multimedia, learning style, learning motivation, micro economic.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan perkembangan arus teknologi dan informasi yang digunakan dalam berbagai bidang

telah memberi kemudahan-kemudahan bagi kehidupan masyarakat. Sekolah maupun perguruan tinggi sebagai wadah calon pekerja, perlu ditumbuhkan kemandirian pada diri setiap mahasiswa untuk membuat

mereka menjadi lebih independen dan akan memperkaya mereka dengan kemampuan dalam menguasai ilmu pengetahuan di luar kelas. Aspek lain yang perlu terus ditanamkan terutama pada pendidikan tinggi adalah konsep yang mengatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang tidak akan pernah berhenti (*lifelong learning process*).

Teknologi pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, sebab dapat berdampak besar terhadap hasil belajar. Adanya teknologi pembelajaran dapat menyebarkan informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi sehingga pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud. Teknologi juga menyajikan materi secara logis, ilmiah, dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep, prinsip-prinsip atau proporsi materi pelajaran. Teknologi dapat menjadi partner dosen dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan mahasiswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sering disebut dengan istilah multimedia.

Dewasa ini di kalangan pendidikan calon guru, banyak membicarakan terjadinya krisis motivasi belajar, gejala tersebut ditunjukkan dengan kenyataan berkurangnya perhatian mahasiswa pada waktu pelajaran, kelalaian dalam me-

ngerjakan pekerjaan rumah, belajar dengan sistem kebut semalam, dan pandangan asal lulus cukup. Ini sesuai dengan hasil pengamatan dan pengalaman peneliti di lapangan mengenai pembelajaran Mikro Ekonomi di program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (UNLAM) Banjarmasin menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih belum faham dan jelas dengan apa yang disampaikan oleh dosen pengampu. Hal ini dikarenakan dosen dalam proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah yang menjadikan dosen masih dominan dalam pembelajaran. Tidak terperhatikannya gaya belajar mahasiswa tentunya juga akan berdampak pada tidak efektifnya pembelajaran yang selama ini dilakukan.

Rendahnya motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari kurang bersemangatnya mahasiswa ketika perkuliahan baru dimulai dengan ditandai dengan melakukan kegiatan sendiri seperti memainkan HP untuk meng-*update* status di *facebook* atau berbincang-bincang dengan teman. Banyaknya materi Mikro Ekonomi yang berupa hafalan menyebabkan mahasiswa cepat bosan ketika belajar di kelas sehingga nilai yang diperoleh berada di bawah nilai KKM yang ditetapkan program studi yaitu 70.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah: 1) untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar mata kuliah Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM antara pembelajaran yang menggunakan multimedia dengan pembelajaran menggunakan media konvensional 2). untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar mata kuliah Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM antara mahasiswa yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik 3). untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar mata kuliah Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM antara mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi dan mahasiswa yang mempunyai motivasi rendah 4). untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM 5). untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM 6). untuk mengetahui pengaruh interaksi antara jenis gaya belajar dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM 7). untuk mengetahui pengaruh interaksi penggunaan multimedia, jenis gaya belajar,

dan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM.

KAJIAN LITERATUR

Multimedia

Robert Heinich et al (2002: 242) menyatakan bahwa:

Multimedia systems may consist of traditional media in combination or they may incorporate the computer as a display device for text, pictures, graphics, sound, and video. The term multimedia goes back to the 1950s and describes early attempts to combine various still and motion media for heightened educational effect. Multimedia involves more than simply presenting information in multiple formats; it involves integrating these formats into a structured program in which each element complements the others so that the whole is greater than the sum of its parts. Today examples of multimedia in education and training include slides with synchronized audio-tape, videotapes, CD-ROMs, DVD, the World Wide Web, and virtual reality.

(Sistem multimedia terdiri dari media tradisional dalam kombinasi atau digabungkan dalam komputer sebagai sarana untuk menampilkan teks, gambar, grafik, suara dan video. Istilah multimedia kembali pada tahun 1950-an, semula digunakan untuk mengkombinasikan berbagai media diam dan media gerak dalam meningkatkan pengaruh pendidikan. Multimedia melibatkan lebih dari sekedar menyajikan informasi dalam berbagai format,

melainkan melibatkan mengintegrasikan format ini ke dalam program terstruktur di mana setiap elemen melengkapi yang lain sehingga keseluruhan lebih baik daripada bagian-bagiannya. Sekarang contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan meliputi slide dengan disinkronkan audio-tape, kaset video, CD-ROM, DVD, *World Wide Web*, dan *virtual reality*).

Dari beberapa pengertian multimedia menurut ahli dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan multimedia adalah sekumpulan media yang digunakan secara bersamaan dengan menggunakan bantuan komputer dan menciptakan interaksi antara media yang digunakan dengan pemakainya.

Elemen Multimedia

Menurut James (1998) dalam Amir Fatah dan Agus (2008: 2-3) multimedia terbagi dalam beberapa elemen berikut ini:

a. Teks

Teks membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

b. Image

Grafik atau gambar (*image*) boleh didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer.

c. Audio

Suara (*Audio*) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan antara ketiganya.

d. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

e. Animation

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

f. Virtual Reality

Virtual reality memungkinkan terjadinya hubungan timbal-balik antar-*user* dengan aplikasi multimedia secara nyata. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer berupa objek nyata maupun imajinasi.

Menurut Daryanto (2010: 52) kelebihan multimedia dalam proses belajar mengajar adalah 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, struktur atom

dan lain-lain, 2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, misal gajah, rumah dan lain-lain, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh, bekerjanya suatu mesin. Sedangkan kekurangan dari multimedia antara lain penyiapan media ini membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar, memerlukan perencanaan yang matang serta membutuhkan tenaga operasional yang profesional di bidangnya.

Gaya Belajar

Menurut DePorter (2011: 110-112) gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Sedangkan menurut Dangwal and Sugata Mitra (1999: 61) *"The term learning style has been defined as the composite of characteristic cognitive, affective, and physiological factors that serve as relatively stable indicators of how a learner perceives, interacts with, and responds to the learning environment."* (Gaya belajar telah di-definisikan sebagai gabungan dari karakteristik kognitif, afektif, dan faktor fisiologis yang berfungsi sebagai indikator yang relatif stabil bagaimana pelajar merasakan, berinteraksi dengan, dan merespon lingkungan belajar).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah

suatu kebiasaan yang dilakukan seseorang secara pribadi untuk mempermudah proses belajar dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar bukan hanya berupa aspek ketika menghadapi informasi, melihat, mendengar, menulis dan berkata tetapi juga aspek pemrosesan informasi sekuensial, analitik, global atau otak kiri dan otak kanan. Aspek lain adalah ketika merespon sesuatu atas lingkungan belajar (diserap secara abstrak dan konkret).

Menurut DePorter (2011: 116-120) berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak dalam menyerap, mengelola dan menyampaikan informasi, maka cara belajar individu dapat dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

Visual

Mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual adalah mahasiswa yang lebih menyukai sajian materi secara visual seperti photo, diagram, film dan lain-lain. Adapun ciri-ciri dari gaya belajar visual adalah sebagai berikut: 1) rapi dan teratur, 2) berbicara dengan cepat, 3) lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, 4) biasanya tidak mudah terganggu oleh keributan atau suara berisik ketika belajar, 5) lebih suka membaca daripada dibacakan, 6) jika sedang berbicara di telepon ia suka membuat coretan-coretan tanpa arti selama berbicara, 7) lebih suka mendemonstrasikan sesuatu

daripada berpidato/ceramah, dan 8) lebih tertarik pada bidang seni (lukis, pahat, dan gambar) daripada musik.

Auditorial

Model pembelajarauditorial adalah model dimana seseorang lebih cepat menyerap informasi melalui apa yang ia dengarkan. Ciri-ciri orang-orang auditorial, diantaranya: 1) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, 2) mudah terganggu oleh ke-ributan, 3) menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika mem-baca, 4) senang membaca dengan keras dan mendengarkan, 5) suka berbicara, suka berdiskusi, dan men-jelaskan sesuatu panjang lebar, 6) suka musik dan bernyanyi daripada seni, 7) lebih suka gurauan lisan daripada mem-baca komik.

Kinestetik

Model pembelajar kinestetik adalah pembelajar yang menyerap informasi melalui berbagai gerakan fisik, paling baik menghafal informasi dengan meng-asosiasikan gerakan dengan setiap fakta. Adapun ciri jenis gaya belajar kinestetik antara lain: 1) selalu berorientasi fisik dan banyak bergerak, 2) berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, 3) menghafal dengan cara berjalan dan melihat, 4) menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, 5) tidak dapat duduk diam untuk waktu lama, 6) kemungkinan tulisannya jelek, 7) menyukai permainan yang me-nyibukan dan olah raga.

Motivasi Belajar

Adapun pengertian motivasi menurut Elliot, et al (2000: 332) "*motivation is defined as an internal state that arouses us to action, pushes us in particular direction, and keeps us engaged in certain activities*" (motivasi adalah kekuatan internal yang mem-bangkitkan untuk beraksi, mendorong dalam fakta yang ditunjukkan, dan men-jaga tetap pada kegiatan-kegiatan yang pasti).

Sardiman A.M. (2011: 75) me-ngatakan bahwa motivasi adalah se-rangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga sese-orang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka tersebut.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan ke-mauan untuk melakukan suatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Menurut Hamzah B. Uno (2007: 23) motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Motivasi intrinsik: motivasi yang berasal dari dalam diri setiap individu untuk me-lakukan sesuatu. Adapun indikatornya antara lain:

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Mahasiswa yang memiliki hasrat dan keinginan berhasil akan cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam itu bukanlah karena dorongan dari luar, melainkan upaya pribadi. Dia berani ambil resiko untuk menyelesaikan tugasnya itu.

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan akan belajar

Mahasiswa akan memiliki motivasi belajar jika di dalam dirinya ada dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar.

- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Adanya harapan dan cita-cita masa depan yang harus dicapai sehingga menimbulkan motivasi dan dorongan dari dalam diri untuk belajar dan berusaha melakukan yang terbaik demi tercapainya tujuan atau cita-cita tersebut.

Motivasi Ekstrinsik: Motivasi yang timbul dikarenakan adanya rangsangan dari luar individu, indikatornya meliputi:

- a. Adanya penghargaan dalam belajar

Memberikan hadiah dan apapun jenisnya, adalah tindakan yang dapat menyenangkan hati, menambah semangat, menghilangkan kelesuan

serta mendorong siswa untuk lebih giat lagi menambah ilmu.

- b. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Belajar dilaksanakan dengan diikuti suatu kegiatan yang menarik seperti bernyanyi, bercerita, menggunakan kuis (biasanya menggunakan model pembelajaran) dan menggunakan media tertentu agar tidak monoton dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam belajar.

- c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar mahasiswa yang jauh dari keramaian jalan raya atau hiruk pikuk pasar tentunya akan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan rumusan masalah dan teori-teori maka dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM
- H_1 : Ada perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP

UNLAM Banjarmasin pada mata kuliah Mikro Ekonomi. Waktu penelitian diperkirakan bulan Agustus 2012 – Maret 2013. Penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan multimedia, sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Pada akhir eksperimen kedua kelompok diukur dengan alat ukur yang sama. Hasil pengukuran tersebut kemudian dibandingkan.

Berdasarkan uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,258 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kelas reguler A dan B adalah sama. Untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan sistem undian. Adapun hasilnya adalah kelas reguler A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan reguler B sebagai kelas kontrol.

Adapun responden dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah Mikro Ekonomi pada semester gasal 2012/2013.

Tabel 1. Daftar jumlah responden

No	Kelas	Jumlah (orang)	Kelas
1	Reguler A	40	Eksperimen
2	Reguler B	32	Kontrol
Jumlah		72	

Sumber: data program studi pendidikan ekonomi tahun 2012/2013

Teknik Pengumpulan Data

Metode tes

Tes dipandang sebagai salah satu alat pengukuran peningkatan prestasi dalam dunia pendidikan. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Metode dokumentasi

Adapun data berbentuk dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jumlah mahasiswa pendidikan ekonomi semester gasal 2012/2013 dan jumlah mahasiswa yang memprogramkan Mikro Ekonomi di KRS semester gasal 2012/2013 serta hasil nilai hasil ujian mata kuliah Mikro Ekonomi.

Metode Angket

Angket atau lebih dikenal dengan istilah kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan/pernyataan suatu alat atau instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data primer yang bersumber dari responden yang dijadikan sampel atau unit analisis (Siti Nurhayati, 2012: 62). Penelitian ini menggunakan angket dengan skala *likert* untuk mengukur tanggapan responden terhadap variabel multimedia, gaya dan motivasi belajar mahasiswa.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Menurut Sigit Santosa (2011: 69) validitas mencerminkan tingkat kevalidan instrumen. Sebuah instrumen pengumpul

data memiliki valid apabila instrumen tersebut memiliki kemampuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Agar suatu penelitian dapat menghasilkan simpulan yang benar, maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data perlu diuji validitasnya lebih dahulu.

Adapun rumus uji validitas statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus *Pearson's Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(N\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Indeks daya beda butir ke-i
 N = banyaknya subjek yang dikenai instrumen
 X = skor butir ke-i
 Y = skor total

Setelah diperoleh nilai koefisien korelasi *product moment* dari hasil perhitungan, pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid). Untuk item soal yang tidak valid langsung dikeluarkan dari perhitungan SPSS.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi atau keteraturan hasil pengukuran suatu

instrumen apabila digunakan lagi sebagai alat ukur suatu objek atau responden. Suatu instrumen dikatakan reliabil apabila hasil pengukuran dengan instrumen adalah sama, jika sekiranya pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan. Untuk menentukan reliabilitas suatu angket (butir soal) dapat menggunakan rumus *alpha cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 S_i^2 = jumlah varians butir
 S_t^2 = varians total

Tingkat reliabilitas dengan metode alpha cronbach diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Apabila skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan *range* yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasi seperti tabel berikut:

Tabel 2. Interpretasi nilai r

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Kurang reliabil
>0,20 – 0,40	Agak reliabil
>0,4 – 0,60	Cukup reliabil
>0,60 – 0,80	Reliabil
>0,80 – 1,00	Sangat reliabil

Sumber: Triton PB (2006: 248)

Taraf Kesukaran

Menurut Kusaeri dan Suprananto (2012: 174) taraf kesukaran adalah peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Umumnya indeks mempunyai nilai antara 0 sampai 1, semakin besarnya nilai taraf kesukaran (mendekati nilai 1) artinya semakin mudah soal tersebut. Rumusnya adalah:

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{jumlah mahasiswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah mahasiswa yang mengikuti tes}}$$

Daya Pembeda (DP)

Kusaeri dan Suprananto (2012: 175) mengartikan daya pembeda soal sebagai kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara mahasiswa yang menguasai materi yang ditanyakan (kelompok atas) dan mahasiswa yang belum menguasai materi yang diujikan (kelompok bawah). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{(BA - BB)}{1/2 N} \text{ atau } DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Menurut Siswandari (2011: 44-45) untuk mendeteksi apakah residu berdistribusi normal atau tidak bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara, salah satunya dengan uji Kolmogorof Smirnov dengan melihat nilai *p-value* yang diperoleh dari perhitungan menggunakan SPSS. Jika *p-value* lebih kecil dari 0,05

maka peneliti menolak H_0 dan ini berarti bahwa residu tidak berdistribusi normal dan sebaliknya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa residu berdistribusi normal jika *p-value* yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig untuk gaya belajar (0,594), motivasi belajar (0,674), dan prestasi belajar (0,907) maka dapat disimpulkan bahwa semua data penelitian memenuhi uji normalitas.

Uji Homogenitas

Menurut Budiyono (2009: 175) uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi adalah sama atau tidak.

Apabila menggunakan perhitungan SPSS maka dasar perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $>0,05$ data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai variansi yang sama.
- 2) Jika nilai signifikan $<0,05$ data berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang tidak sama

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig untuk gaya belajar (0,146) dan motivasi belajar (0,678) maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari varian yang sama.

Uji Anava

Uji ini dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan efek beberapa perlakuan (faktor) terhadap variabel terikat. Uji lanjut Anava dalam hal ini adalah uji *Scheffe* dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap treatment yang diberikan (interaksi antar variabel). Uji yang digunakan adalah uji komparasi ganda dengan uji *t* untuk menentukan perlakuan yang paling baik antara dua perlakuan yang diterapkan di kelas eksperimen dan kontrol.

Uji *t* digunakan untuk menguji pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial yang dilihat dari hasil perhitungan SPSS pada setiap variabel. Tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 95% atau taraf nyata Tabel 3. Hasil analisis regresi linear berganda

alpha 5% dengan kebebasan (df) = (n-k-1). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai probabilitas < 0,05, maka ada pengaruh yang nyata dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai probabilitas > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji lanjut diperlukan jika terdapat lebih dari 2 faktor (baris dan kolom) dan H_0 ditolak. Ketika faktor terdiri atas 2 kolom atau 2 baris dan H_0 diterima, maka uji lanjut tidak perlu dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh data sebagai berikut:

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Nilai ujian

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2547.302 ^a	10	254.730	7.326	.000
Intercept	269970.100	1	269970.100	7763.845	.000
multimedia	329.022	1	329.022	9.462	.003
gaya_belajar	305.427	2	152.713	4.392	.017
motivasi_belajar	151.235	1	151.235	4.349	.041
multimedia * gaya_belajar	294.075	2	147.038	4.229	.019
multimedia * motivasi_belajar	17.181	1	17.181	.494	.485
gaya_belajar * motivasi_belajar	335.989	2	167.994	4.831	.011
multimedia * gaya_belajar * motivasi_belajar	1.979	1	1.979	.057	.812
Error	2121.137	61	34.773		
Total	343044.950	72			
Corrected Total	4668.439	71			

a. R Squared = .546 (Adjusted R Squared = .471)

Sumber: Data diolah dari hasil penelitian (2012)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai signifikansi untuk variabel penggunaan multimedia adalah $0,003 < 0,05$. Artinya bahwa ada perbedaan prestasi belajar yang diperoleh mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan multimedia dengan perkuliahan yang menggunakan media konvensional sehingga hipotesis pertama diterima. Nilai signifikansi untuk variabel bebas gaya belajar mahasiswa adalah $0,017 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai jenis gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik sehingga hipotesis kedua diterima. Nilai signifikansi untuk variabel motivasi belajar sebesar $0,041 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai tingkat motivasi tinggi dan rendah. Hipotesis ketiga juga diterima. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar $0,019 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa. Hipotesis

keempat diterima. Nilai signifikansi sebesar $0,485 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan multimedia dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Hipotesis kelima ditolak. Nilai signifikansinya adalah $0,011 < 0,05$, artinya ada pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai jenis gaya belajar tertentu dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Hipotesis keenam diterima. Nilai signifikansinya adalah $0,812 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa dan tingkat motivasi belajar mahasiswa sehingga hipotesis ketujuh ditolak.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Ada perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang menggunakan multimedia dengan media konvensional pada mata kuliah Mikro Ekonomi

Hasil penelitian menunjukkan nilai sig $0,003 < 0,05$ dan rerata kelas yang menggunakan multimedia

(71,95) lebih besar dibandingkan rerata kelas yang menggunakan media konvensional (64,31). Artinya bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih baik prestasi yang diperoleh dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia (media konvensional). Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran Mikro Ekonomi yang identik dengan kurva dan grafik sangat sulit dikuasai mahasiswa karena selain banyaknya materi yang harus dipelajari juga mahasiswa masih diharuskan mempelajari mata kuliah lain. Multimedia berpengaruh karena sudah didesain sedemikian rupa agar dapat memaksimalkan penggunaan panca indera mahasiswa untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat melayani pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa dimana mereka bisa belajar secara mandiri, walaupun keberadaan dosen masih diperlukan sebagai fasilitator. Pemaksimalan penggunaan semua panca indera tentunya akan lebih berhasil dibandingkan hanya mengoptimalkan satu panca indera saja. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Colin Rose and Malcolm J. Nicholl (1998) menyebut-

kan bahwa rata-rata manusia mengingat dari 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dibaca, 40% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dikatakan, 60% dari apa yang dikerjakan dan 90% dari apa yang dilihat, dengar, katakan dan dikerjakan.

Keterbatasan dalam penelitian ini bahwa peneliti masih belum menguasai secara penuh beberapa program yang dapat digunakan untuk membuat multimedia seperti *flash*, *camtasiastudio* dan lain-lain sehingga rancangan multimedia masih sangat sederhana sekali. Selain itu juga penggunaan media komputer atau laptop, karena ada sebagian kecil mahasiswa yang berasal dari ekonomi menengah bawah tidak bisa mempunyai laptop sendiri, sedangkan laboratorium fakultas sangat terbatas dari segi jumlah komputer yang masih baik operasinya karena terkesan tidak dikelola dengan baik. Belum lagi adanya pemadaman listrik yang mendadak. Ini tentunya menjadi penghambat keberlangsungan penggunaan multimedia itu sendiri.

2. Terdapat perbedaan prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi $0,017 < 0,05$ dan rerata pada masing-masing jenis gaya belajar mahasiswa untuk visual (73,74), auditorial (72,89), dan kinestetik (62,18). Artinya bahwa mahasiswa yang mempunyai jenis gaya belajar visual lebih baik prestasinya dibandingkan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai jenis gaya belajar auditorial dan kinestetik. Pada dasarnya semua orang pasti mempunyai gaya belajar yang berbeda satu sama lain. Tingginya prestasi belajar yang diraih bisa dikarenakan sesuainya atau disadarinya gaya belajar yang cocok dengan dirinya. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar responden mempunyai gaya belajar visual yang menitik beratkan pada panca indera mata (penglihatan). Adanya multimedia yang dirancang memang untuk berbagai macam jenis gaya belajar mahasiswa sehingga menyebabkan timbulnya semangat untuk belajar secara individu maupun kelompok. Semangat inilah yang pada akhirnya mempengaruhi peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Umi Susilowati (2011) apabila mahasiswa mampu mengoptimalkan gaya belajar

dan meningkatkan motivasi maka prestasi belajar akan lebih baik.

Kendala yang dihadapi ketika penelitian ini berlangsung bahwa pendeteksian akan gaya belajar mahasiswa cenderung terlambat sehingga tidak bisa memaksimalkan prestasi belajar mereka. Ini terbukti dengan tidak adanya usaha dari dosen pengampu untuk membuat suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dikarenakan dosen juga tidak memahami gaya belajar mahasiswa. Adanya anggapan negatif dari dosen terhadap mahasiswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik, misalnya adanya teguran-teguran terhadap beberapa mahasiswa yang ribut ketika perkuliahan berlangsung.

3. Ada perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi $0,041 < 0,05$ nilai rata-rata mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi (76,94) lebih tinggi dibandingkan rerata mahasiswa yang mempunyai tingkat motivasi rendah (67,44), artinya prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai tingkat motivasi belajar tinggi lebih baik dibandingkan prestasi belajar

mahasiswa yang mempunyai tingkat motivasi belajar rendah. Walaupun kedudukannya sama dengan gaya belajar yang merupakan faktor internal namun terlihat jelas bahwa motivasi bagian paling penting dalam sebuah pembelajaran. Ketika motivasi tidak terdapat dalam diri seseorang, maka dapat dipastikan apapun yang dikerjakan tidak membuahkan hasil yang memuaskan bahkan akan berdampak pada kegagalan. Walaupun terdapat motivasi yang tinggi di dalam diri mahasiswa, ketika tidak ada usaha dari dosen untuk memupuk motivasi tersebut dengan cara-cara tertentu juga akan berdampak hilangnya motivasi tersebut. Ini mengindikasikan bahwa perlu adanya sinkronisasi antara motivasi dari diri mahasiswa itu sendiri (intrinsik) dengan strategi yang digunakan dosen untuk menumbuhkembangkan motivasi tersebut (ekstrinsik) misalnya dengan mengadakan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM).

Ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Hamzah B. Uno (2007) bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik (hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan untuk belajar, harapan dan cita-cita) dan ekstrinsik berupa adanya

penghargaan, lingkungan kondusif dan pembelajaran yang menarik.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa dosen sangat kurang sekali memberikan penguatan baik secara verbal maupun non verbal. Hal ini sebenarnya sangat mudah namun dampak yang ditimbulkan sangat besar. Peneliti melihat ketika proses pengumpulan data, peneliti melakukan pujian dan penghargaan berupa hadiah roti terhadap beberapa mahasiswa yang menjawab secara benar latihan di dalam multimedia berdampak pada antusias mereka untuk menjawab secara kompetitif. Memang kelas menjadi ribut, bahkan ada mahasiswa yang berdiri ke depan sambil mengacungkan tangan untuk minta ditunjuk menjawab. Disini diperlukan adanya ketegasan dosen untuk memilih dan menetapkan siapa yang harus menjawab.

4. Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM

Nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar $0,019 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa. Seperti

yang disampaikan pada hipotesis pertama bahwa adanya multimedia yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi dan *virtual reality* memberikan rangsangan penggunaan seluruh panca indera mahasiswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan panca indera berkaitan erat dengan jenis gaya belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan dalam penentuan gaya belajar juga dilihat dari dominasi mahasiswa dalam menggunakan suatu panca indera dalam proses pembelajaran. Sehingga ada hubungan antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa.

5. Tidak terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM

Nilai signifikansi sebesar $0,485 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan multimedia dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Hipotesis kelima ditolak. Hal ini dikarenakan tidak semua mahasiswa memiliki dan dapat mengoperasikan komputer/laptop dengan baik. Kemampuan dalam bidang meng-

operasikan komputer/laptop dapat dilihat dari latar belakang dan asal sekolah mahasiswa. Ketika mahasiswa berasal dari sekolah yang berada di daerah yang memiliki sarana dan prasarana komputer kurang lengkap bahkan tidak ada, tentunya menghambat proses pemahaman materi yang diberikan dengan menggunakan komputer. Namun, ketika mahasiswa mempunyai motivasi tinggi akan selalu berusaha belajar tanpa harus tergantung dengan kondisi sarana dan prasarana yang ada. Mahasiswa dapat belajar dengan membaca buku paket literatur yang dipakai atau berusaha menanyakan materi yang sulit difahami baik kepada dosen maupun teman sejawat yang lebih faham.

6. Terdapat pengaruh interaksi antara jenis gaya belajar dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM

Berdasarkan nilai signifikansinya adalah $0,011 < 0,05$, artinya ada pengaruh interaksi antara prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai jenis gaya belajar tertentu dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Ketika pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa maka akan terdapat kemudahan mahasiswa

dalam menerima materi yang diajarkan. Kemudahan tersebut akan mendorong mahasiswa lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran. Dorongan inilah yang menjadi motivasi mahasiswa. Adanya kemampuan yang dimiliki mahasiswa tentunya akan menyebabkan timbulnya rasa percaya diri yang tinggi dan timbul keberanian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dosen ketika perkuliahan berlangsung. Jadi, ketika pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mahasiswa maka merangsang motivasi mahasiswa untuk berprestasi tinggi.

7. Tidak terdapat pengaruh pengaruh interaksi penggunaan multimedia, jenis gaya belajar, dan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM

Nilai signifikansinya adalah $0,812 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa dan tingkat motivasi belajar mahasiswa. Sehingga hipotesis ketujuh ditolak. Penolakan ini terjadi dikarenakan dalam proses pembelajaran banyak terjadi hambatan (gangguan). Ketika proses perkuliahan dengan menggunakan multimedia

berlangsung diperlukan adanya perangkat komputer, sarana dan prasarana yang mendukung seperti ruangan yang cukup luas, instalasi listrik yang baik. Sebaik apapun multimedia yang disiapkan, ketika kondisi listrik padam maka proses pembelajaran akan kembali kepada kegiatan yang konvensional. Mahasiswa yang mempunyai motivasi dapat mengorganisasi proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya, misalnya mahasiswa gaya belajar auditorial dapat merekam penjelasan dosen dengan *handphone* yang nantinya dapat diulang di rumah. Tidak harus menunggu dosen mendesain proses pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa dan menunggu dimotivasi.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Ada perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang menggunakan multimedia dengan media konvensional pada mata kuliah Mikro Ekonomi.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia dengan jenis gaya belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM.

3. Tidak terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan multimedia terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM.
4. Tidak terdapat pengaruh pengaruh interaksi penggunaan multimedia, jenis gaya belajar, dan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM.
5. Terdapat perbedaan prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang mempunyai gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik.
6. Terdapat pengaruh interaksi antara jenis gaya belajar dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM.
7. Terdapat perbedaan prestasi belajar Mikro Ekonomi mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah.

Saran

Perlu dilakukannya penelitian lanjutan dengan menghubungkan pengetahuan awal mahasiswa sebagai variabel tambahan.
Hendaknya menganalisis sendiri jenis gaya belajar yang dimiliki, sehingga dapat me-

nyesuaikan metode belajar yang digunakan sedini mungkin.

Hendaknya penggunaan multimedia dalam pembelajaran lebih ditingkatkan lagi. Multimedia tidak selalu harus mahal, pembuatan multimedia dapat dilakukan dengan menggunakan program yang sederhana seperti *Microsoft power point* sebagai sarana untuk menyusun presentasi.

Ketika adanya tuntutan untuk menjadi calon guru yang profesional, maka program studi hendaknya dapat memberikan berbagai macam kompetensi kepada mahasiswa terutama dalam hal pembuatan media ajar baik yang sederhana maupun berteknologi canggih. Untuk itu diperlukan adanya mata kuliah khusus yang membahas mengenai media itu sendiri.

Hendaknya lebih memperhatikan dan menjaga kondisi komputer di laboratorium dengan menugaskan teknisi yang sesuai sehingga tidak menghambat kegiatan perkuliahan yang menggunakan media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto. 2008. *Digital Multimedia*. Yogyakarta: CV. ANDI Offset.
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Edisi II. Surakarta: UNS Press.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- DePorter, Bobbi and Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Penerjemah Alwiyaj Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Duwi Priyatno, 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Elliot, Stephen N., Thomas R. Kratochwill, Joan Littlefield Cook, and John F. Travers. 2000. *Educational Psychology*. Boston: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan*. Cetakan Pertama. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, Robert et al. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Seventh Edition. New Jersey Columbus, Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Rose, Colin and Malcolm J Nicholl. 1998. *Accelerated Learning for the 21st Century*. Accelerated Learning System, Limited.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Edisi 1 Cetakan 20. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sigit Santosa. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Cetakan 1. Surakarta: UNS Press.
- Siswandari. 2011. *Statistika Computer Based*. Cetakan 2. Surakarta: UNS Press.
- Siti Nurhayati. 2012. *Metodologi Penelitian Praktis*. Edisi Dua. Pekalongan.
- Triton Prawira Budi. 2006. *SPSS 13.0 Terapan: Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta. CV. ANDI Offset.
- Umi Susilowati (2010). "Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Akademi Kebidanan Bhakti Nusantara Salatiga". *Tesis*. Tidak dipublikasikan. UNS Surakarta.